

## **BOARD GAME EDUKASI RUANG TERBUKA HIJAU**

**Rizky Putri Azizah<sup>1</sup>**

**Aris Sutejo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa, <sup>2</sup>Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294  
Telp/Fax. (031) 8782087

### **ABSTRAK**

Ruang Terbuka Hijau merupakan kebutuhan pokok bagi manusia. Ruang Terbuka Hijau bermanfaat bagi bumi dan makhluk hidup yang ada di dalamnya. Namun generasi muda sekarang lebih tertarik dengan alat-alat canggih yang membuatnya menjadi tidak peka terhadap lingkungannya. Sebuah media edukasi mengenai Ruang Terbuka Hijau perlu dikembangkan. *Board game* merupakan media yang memiliki keunggulan berupa interaksi langsung dengan teman bermainnya. Penyisipan edukasi dalam sebuah *Board game* merupakan cara untuk memperkenalkan Ruang Terbuka Hijau sehingga lebih memahami pentingnya Ruang Terbuka Hijau bagi semua makhluk hidup.

**Kata Kunci:** *Board game*, Edukasi, Ruang Terbuka Hijau

### **ABSTRACT**

*Green Open Space is a basic requirement for human beings. Green Open Space benefit the earth and the creatures living in it. But the younger generation tend to be more interested in the advanced gadget that makes them insensitive to the environment. An educative media about Green Open Space need to be developed. Board game is a medium that has the advantage of direct interaction with other playmate. The addition of education in a Board game is a way to introduce Green Open Space to increase public awareness of the importance of Open Green Space for all living things.*

**Keyword:** *Board game, Education, Green Open Space*

## I. PENDAHULUAN

Pemanasan global adalah peningkatan suhu rata-rata permukaan bumi. Efek gas rumah kaca merupakan salah satu penyebab terjadinya pemanasan global. Gas rumah kaca sendiri adalah gas yang timbul secara alamiah dan merupakan akibat kegiatan aktifitas manusia seperti menggunakan kendaraan bermotor, aktifitas pabrik, penggundulan hutan, limbah ternak, dan lain-lain. Sehingga efek gas rumah kaca adalah proses alamiah terpantulnya panas bumi oleh gas rumah kaca yang menyelimuti bumi yang mengakibatkan bumi terasa lebih hangat atau lebih panas.

Ada berbagai cara untuk menyelamatkan bumi salah satunya dengan menanam pohon. Pohon sangat bermanfaat bagi bumi dan makhluk hidup yang ada di dalamnya. Pohon berjasa menyerap air dalam tanah, mencegah erosi serta longsor, menjadi habitat bagi beragam makhluk hidup, memproduksi oksigen, menyerap karbondioksida, menyaring polusi, menurunkan suhu kota, dan masih banyak lagi lainnya.

Kini saatnya kita memperbaiki diri menuju kota hijau. Hijau yang dimaksud adalah konsep kehidupan yang ramah lingkungan dan berkelanjutan. Salah satunya adalah membangun ruang terbuka hijau. Ruang terbuka hijau merupakan tempat/media masyarakat untuk saling berinteraksi. Selain itu ruang terbuka hijau juga merupakan paru-paru kota sekaligus menjaga kestabilan iklim mikro.

Salah satu cara untuk menggugah kesadaran masyarakat akan pentingnya Ruang Terbuka Hijau adalah melalui edukasi. Edukasi ini akan ditujukan kepada anak usia 9-12 tahun. Diharapkan dengan proses edukasi mulai usia dini, anak dapat mengetahui pentingnya Ruang Terbuka Hijau sehingga dapat menerapkannya hingga mereka dewasa kelak. Media yang akan digunakan sebagai perantara pemberian edukasi untuk anak yang menyenangkan adalah permainan. Dengan bermain dapat mengembangkan banyak kemahiran belajar, meningkatkan psikomotorik dan kemahiran sosial.

Media permainan yang dipilih adalah media permainan tradisional, yaitu *Board game*. *Board game* merupakan permainan yang dilakukan di atas tempat semacam papan. Permainan digital sengaja tidak dipilih karena dinilai tidak membawa dampak baik bagi anak.

Permainan ini direncanakan memiliki desain yang unik dan menarik sesuai dengan usia anak-anak. Sehingga mereka tertarik untuk memainkannya dan tidak merasa bosan ketika bermain. Permainan ini bertujuan untuk mengedukasi sekaligus menjadi sarana hiburan yang menyenangkan untuk dimainkan dimana saja dan kapan saja.

## II. KONSEP PERANCANGAN

Konsep merupakan sebuah pemikiran awal atau pedoman dasar yang dapat dijadikan sebagai patokan utama dalam pembuatan atau perancangan suatu karya atau desain, sehingga dalam pembuatan atau perancangan tersebut (*board game*) dapat terarah dan mempunyai tujuan serta manfaat yang jelas kepada masyarakat atau target audiens agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

Sebuah media papan permainan (*board game*) merupakan media penyampaian yang efisien dalam menyampaikan informasi. Audiens dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut dan menimbulkan sebuah *feedback* berupa ketertarikan akan lingkungan hidup khususnya Ruang Terbuka Hijau. Kelebihan dari media *board game* adalah mudah untuk dimengerti sekaligus menciptakan interaksi yang berdampak pada ketertarikan dan rasa ingin yang tinggi akan informasi. *Board game* merupakan media pembelajaran yang dapat membuat audiens dapat merasakan masuk ke dunia yang dibangun oleh *board game*. Hal ini dapat memberikan pengalaman tersendiri dan pesan yang ingin disampaikan menjadi efisien.

Menarik rasa ketertarikan dari target audiens dapat dilakukan melalui gaya gambar dan unsur-unsur visual pendukung yang unik dan berhubungan dengan lingkungan hidup. Ruang Terbuka Hijau sebagai objek utama dalam permasalahan ini dibuat menarik dan unik agar dapat menarik perhatian audiens. Untuk menciptakan sebuah visual yang unik dan menarik maka dibutuhkan konsep yang jelas. Konsep yang telah dirumuskan dapat dijabarkan dan diturunkan menjadi acuan dalam penciptaan sebuah visual dalam *board game*.

*Keyword* yang akan disampaikan adalah “*Fun Edu Green*”. “*Fun*” dalam kamus bahasa Inggris diartikan sebagai kesenangan, kegembiraan dan senang-senang. Sedangkan “*Edu*” berasal dari kata *education* yang mana dalam kamus bahasa Inggris diartikan sebagai pembelajaran, pelajaran, edukasi dan pendidikan. Kemudian “*Green*” dalam kamus bahasa Inggris diartikan sebagai warna hijau, lapangan/area hijau, tanaman/sayur mayur. “*Green*” di sini merupakan topik yang akan dibahas dalam *board game* ini yang diartikan sebagai area hijau yang mana edukasi yang disampaikan terkait dengan mempelajari lingkungan hidup khususnya Ruang Terbuka Hijau.

Kesimpulan dari *keyword* “*Fun Edu Green*” yaitu mempelajari lingkungan hidup khususnya Ruang Terbuka Hijau dengan menyenangkan. Karena dengan kesenangan tersebut, materi yang disampaikan akan memudahkan audiens untuk memahami pentingnya Ruang Terbuka Hijau.

## 2.1. Pesan Moral

Pesan moral yang disampaikan dalam perancangan *board game* ini adalah rasa peduli terhadap lingkungan khususnya Ruang Terbuka Hijau, demi mengurangi dampak buruk dari pemanasan global. Dalam hal ini digambarkan bahwa kita harus mengenali terlebih dahulu dengan lingkungan sekitar kita, kemudian memelihara lingkungan kita, serta peduli terhadap lingkungan kita. Sehingga kita bisa terhindar dari dampak-dampak buruk yang terjadi bila kita tidak menjaga dan melestarikan lingkungan kita.

Pesan moral yang lain yang disampaikan dalam perancangan *board game* adalah sebuah peraturan yang perlu di patuhi oleh semua pemain. Fungsinya agar menanamkan hal positif pada anak. Misal saja, anak disiplin dengan aturan bermain, anak belajar jujur dalam bermain, dan anak belajar berbesar hati bila dirinya tidak dinyatakan sebagai pemenang. Peraturan-peraturan seperti ini kelak dapat membantu masa depan anak. Sehingga anak memiliki tanggung jawab yang tinggi dalam dirinya.

*Board game* dengan judul “RUTER” ini ditujukan agar anak-anak dapat mengetahui, menjaga, peduli, serta melestarikan Ruang Terbuka Hijau. Selain itu, diharapkan dengan bermain *board game*, anak dapat menerapkannya secara nyata dalam dunia yang sebenarnya.

## 2.2. Konsep Visual

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan kuesioner, gaya visual yang diminati oleh target audiens adalah gaya visual karakter dengan ukuran gestur tubuh yang unik yakni: Dengan perbandingan ukuran kepala dan tubuhnya 1:3.

Berdasarkan kata “fun” dalam *keyword* yang dipakai dalam perancangan ini maka diambil gaya visual dari karakter yang disenangi oleh target audiens yaitu gaya gambar karakter dengan perbandingan gestur tubuh dan kepalanya berbanding 1:3. Selain itu, gaya gambar ini dipilih dikarenakan faktor *genre* audiens yang *multisex*. Laki-laki atau perempuan dapat memainkan *board game* ini. Gaya gambar ini akan diimplementasikan dalam perancangan *board game* dengan visual karakter anak.

### 2.2.1. Bidak

Dalam perancangan *board game* ini menampilkan 8 karakter/tokoh yang masing-masing terdiri dari 4 karakter berjenis kelamin perempuan (Naya, Caca, Vairy, dan Nadia) dan 4 karakter berjenis kelamin laki-laki (Dimas, Dio, Firly, dan Alvin). Tokoh-tokoh ini ditampilkan dalam bentuk media bidak dengan ukuran tinggi 6 cm dengan lebar

setiap tokoh 2,5 cm. Selain itu terdapat bidak pohon trembesi, pohon palem, pucuk merah, lidah mertua, daun ungu, semak-semak, perosotan, dan bangku taman. Ukuran disesuaikan antara 5 cm hingga 12 cm.

### 2.2.2. Setting Lokasi

Setting lokasi yang digunakan dalam perancangan *board game* ini adalah taman kota Surabaya yaitu Bungkul. Dimana ditaman tersebut selain terdapat pohon-pohon, tanaman, dan bunga-bunga, terdapat pula fasilitas bermain anak. Tipografi yang akan digunakan dalam perancangan *board game* ini menggunakan *font* yang memiliki karakter tebal yang sama atau hampir sama. Jenis font tersebut termasuk kedalam kategori huruf tak bersirip/*sans serif*. Jenis *font* ini memberikan kesan kesederhanaan, lugas, masa kini, dan futuristik. Sesuai dengan *keyword* “*Fun Edu Green*” *font* jenis tersebut cocok digunakan dengan tema lingkungan hidup sebagai permainan edukasi yang menyenangkan. Penggunaan *font* di dalam *board game* ini berfungsi sebagai judul *board game* (*decoratif font*).

### 2.2.3. Warna

Karakter warna dalam *board game* dapat membantu pemain mengetahui suasana dan tema yang diangkat dalam *board game* ini. Sesuai dengan tema dan *keyword* yang diangkat maka warna yang cocok pada perancangan *board game* kali ini bertemakan ruang terbuka hijau yang identik dengan warna hijau dan coklat. Warna tersebut dapat memberikan kesan alam dan natural. Dilihat dari kata “*Fun*” dalam *keyword* “*Fun Edu Green*”, cocok digambarkan dengan aksen warna-warna cerah/*colorful* namun dalam batasan tidak terlalu mencolok dan terlihat kontras antara warna satu dengan warna lainnya.

### 2.2.4. Board game

*Board game* merupakan media utama dalam permainan ini karena *board game* merupakan tempat untuk melakukan permainan. *Board game* ini terbuat dari bahan kayu dengan konsep taman. *Board game* ini memiliki ukuran panjang dan lebar 54 x 54 cm dengan ketebalan 10 cm. Dalam *board game* ini terdapat 40 kolom sebagai jalur jalan bidak. *Board game* ini mengadopsi bentukan denah dari taman bungkul. Karena taman bungkul merupakan taman yang satu-satunya mendapatkan penghargaan internasional “*The 2013 Asian Townscape Award (ATA)*” dari Perserikatan Bangsa-Bangsa dengan

kategori taman terbaik se-Asia. Berdasarkan *keyword* “*Fun Edu Green*” menjadi taman kota yang menyenangkan dan mengedukasi kita semua.

#### **2.2.5. Kartu**

Dalam permainan *board game* disini dilengkapi dengan bantuan kartu, fungsinya yaitu untuk memberikan edukasi secara tidak langsung kepada pemain selain itu kartu ini juga berfungsi sebagai tanda kepemilikan petak yang nantinya dimiliki oleh pemain yang telah melakukan transaksi pembelian petak. Pemakaian kartu ini juga melatih kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Anak dapat belajar memahami, menganalisa, menghafal serta mengingat edukasi-edukasi yang terdapat pada kartu tersebut. Selain itu anak belajar untuk merespon, mengatur atau mengorganisasi, dan menghargai. Kartu yang dipakai dalam *board game* dibagi menjadi dua tipe, yaitu kartu bunga matahari (kartu yang berisikan tentang edukasi ruang terbuka hijau sekaligus lingkungan hidup), dan kartu pemilihan tanah (berfungsi sebagai bukti kepemilikan tanah, menunjukkan biaya-biaya perawatan dan harga jual-beli).

#### **2.2.6. Dadu**

Pemakaian dadu disini bertujuan untuk membantu dalam permainan. Dadu dalam permainan ini berukuran 2,5 cm setiap sisinya dan memiliki diameter 5 cm. Terdapat sebuah kotak mesin yang dapat menggerakkan dadu untuk berputar. Dengan ukuran 6,5 x 7 x 7 cm, Kotak ini bersisik mesin dinamo untuk memutar dadu, baterai sebagai sumber energi dan saklar bel.

#### **2.2.7. Penghargaan**

Penghargaan disini diberikan kepada pemain yang dianggap menang. Berdasarkan *keyword* “*Fun Edu Green*”, penghargaan diharapkan dapat menjadi motivasi bagi pemain agar menerapkan apa saja yang telah ia dapatkan setelah bermain *board game* ini di lingkungan sekitarnya. Selain itu, harapannya adalah pemain yang tidak dinyatakan sebagai pemenang agar tidak berkecil hati dan menerima dengan lapang dada atas kemenangan pemain lain. Terdapat 1 buah penghargaan di sini yang didapat bila memenangkan permainan. Penghargaan ini berupa pohon trembesi emas.

### 2.2.8. Koin

Permainan *board game* ini dilengkapi dengan alat tukar berupa koin. Namun, didalam koin ini tidak diberikan nilai uangnya. Harapannya agar tidak menunjukkan kesan seperti permainan yang mengandung unsur ekonomi.

### 2.2.9. Kemasan

Permainan *board game* dilengkapi dengan kemasan yang berfungsi sebagai pelindung dari permainan ini dan tata cara bermain. Selain itu harapannya kemasan ini dapat menambah daya tarik dari *board game*. Konsep kemasan permainan dapat dibongkar pasang dan bisa dibawa kemana saja, maka kemasan ini dirancang agar dapat menyatu dengan *board game* dengan sistem bolak-balik.

## 2.3. Konsep Media

Media utama merupakan media inti yang memiliki sifat primer. Media utama yang dipilih dalam perancangan kali ini adalah *board game* lengkap dengan logo, bidak/pion, kartu permainan, dadu, penghargaan, koin dan kemasan. Media pendukung merupakan media penunjang dari media utama yang memiliki sifat sekunder. Media pendukung yang dipilih dalam perancangan kali ini adalah poster, *action figure*, gantungan kunci, stiker, dan patung mini.

## 2.4. Konsep Permainan

Permainan ini menggunakan sistem kerja *roll and move* karena permainan ini lebih kepada permainan keberuntungan untuk menentukan seberapa banyak berpindah tempat. Permainan ini menekankan pada sifat kompetisi dan belajar dengan efektif. Karena pemain akan bertindak sebagai tokoh yang ada dalam *board game* yang mana permainan tersebut telah disesuaikan dengan wujud aslinya. Harapannya permainan ini dapat menjadi media aplikasi yang efektif dan efisien.

## 2.5. Konsep Material

1. Karakter bidak berbahan kayu, *catacrilyc*, *drawing pen*, dan *clear spray*.
2. *Boardgame* berbahan kayu, cat *acrilyc*, *drawing pen*, dan *clear spray*.
3. Kartu permainan berbahan kertas *blues white*.
4. Dadu berbahan kayu, cat *acrilyc*, *clearspray*, dinamo, kabel, baterai, saklar bel.
5. Koin berbahan dasar kayu, *clear spray*

### III. PROSESPERANCANGAN

#### 3.1. Penentuan Permasalahan

Menentukan fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat dengan cara observasi dan wawancara. Permasalahan yang muncul dapat diselesaikan dengan pendekatan ilmu Desain Komunikasi Visual. Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan digunakan sebagai data pendukung dalam perancangan *board game* edukasi Ruang Terbuka Hijau.

#### 3.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data baik data primer maupun data sekunder dilakukan dengan beberapa teknik diantaranya studi pustaka, studi literatur, wawancara dan studi dokumentasi. Metode ini bertujuan untuk mencari data-data yang relevan. Untuk data yang berasal dari target audiens yaitu *consumer insight* diperoleh dari metode *consumer journey*. *Consumer insight* ini berguna untuk menentukan arah perancangan yang disesuaikan dengan data-data yang diperoleh dan keinginan target audiens.

#### 3.3. Penentuan Konsep

Merupakan proses penentuan konsep permainan yang digunakan sesuai dengan solusi permasalahan yang ada. Pada perancangan ini konsep permainan yang digunakan mengadopsi dari Ruang Terbuka Hijau yang ada dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat. Pengembangan konsep permainan dilakukan untuk menghindari kejenuhan terhadap permainan *board game* nantinya.

#### 3.4. Membuat *Game play*

Menentukan jenis permainan yang akan digunakan dan elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah *board game*. Dalam menentukan jenis permainan hingga elemen-elemen yang ada dalam *board game* terlebih dahulu harus mengetahui kebutuhan dan keinginan target audiens. Kebutuhan dan keinginan dari target audiens merupakan dasar dari tujuan dipilihnya *genre game* yang akan dirancang. Sedangkan untuk pemilihan elemen-elemen yang ada di dalamnya dapat menyesuaikan dengan *genre game* yang digunakan. Elemen dalam *board game* menjadi sebuah pembeda antar *board game* yang beredar.



### 3.5. Menentukan Visual Desain

Merupakan proses merancang logo, papan permainan (*board game*), karakter, bidak (bidak karakter, bidak fasilitas, dan tanaman), kartu, dadu, dan uang koin. Proses perancangan *board game* beserta elemen-elemen yang ada didalamnya mengacu pada visual Ruang Terbuka Hijau (taman bungkul beserta fasilitas dan tanaman di dalamnya). Elemen-elemen dari Ruang Terbuka Hijau tersebut dijadikan sebagai dasar studi visual yang dikembangkan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dalam perancangan *board game*.

### 3.6. Proses Visual Board Game

Proses pengolahan bahan dasar kayu dengan menggunakan proses ukir, cat, dan pernis. Semua data visual desain yang telah dibuat sebelumnya diolah dan diimplementasikan pada kayu dengan *output* berupa papan permainan (*board game*, bidak, dadu, dan uang koin).

### 3.7. Demo and Publish

*Launching tester* untuk sebuah *board game* untuk mengetahui kelemahan dari *board game* tersebut sebelum akhirnya di *launching* secara resmi.

## IV. KESIMPULAN

Ruang Terbuka Hijau selayaknya menjadi kebutuhan pokok bagi manusia, khususnya mereka yang bertempat tinggal di kota. Ruang Terbuka Hijau bukan hanya sekedar taman atau kebun, melainkan sebuah penyeimbang kehidupan di bumi ini. Kesadaran diri untuk ikut melestarikan lingkungan perlu ditanamkan sejak dini. Penyajian media edukasi pelestarian lingkungan perlu dikembangkan agar menarik perhatian masyarakat untuk mempelajarinya.

Perancangan *board game* edukasi Ruang Terbuka Hijau ini diharapkan dapat menjadi solusi kreatif bagi anak-anak yang gemar bermain namun masih dapat belajar, khususnya belajar untuk melestarikan Ruang Terbuka Hijau. Melalui *board game* ruang terbuka hijau ini, audiens dapat bersosialisasi dengan temannya secara langsung yang tidak dapat ditemukan pada permainan *gadget*. Selain itu, *board game* juga diharapkan dapat memberikan edukasi terhadap anak sehingga kelak ia akan ikut melestarikan lingkungannya termasuk Ruang Terbuka Hijau.

## KEPUSTAKAAN

- Akbar, Rena. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo)
- Danarti, Dessy. 2010. *52 Fun Family Full Games*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Hashim, Shahabuddin. 2007. *Pedagogi: Strategi dan Teknik Mengajar dengan Berkesan*. Bentong: PTS Professional
- Joga, Nirwono. 2009. *Bahasa Pohon Selamatkan Bumi*. Jakarta: PT Gramedia Pusaka Utama
- Joga, Nirwono. 2011. *RTH tiga puluh persen! Resolusi kota hijau*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Wahyuni, Sri. 2013. *Biogas: Energi Alternatif Pengganti BBM, Gas dan Listrik*. Jakarta: AgroMedia
- Wardhana, Wisnu Arya. 2010. *Dampak Pemanasan Global*. Yogyakarta: Penerbit Andi

## BIODATA PENULIS

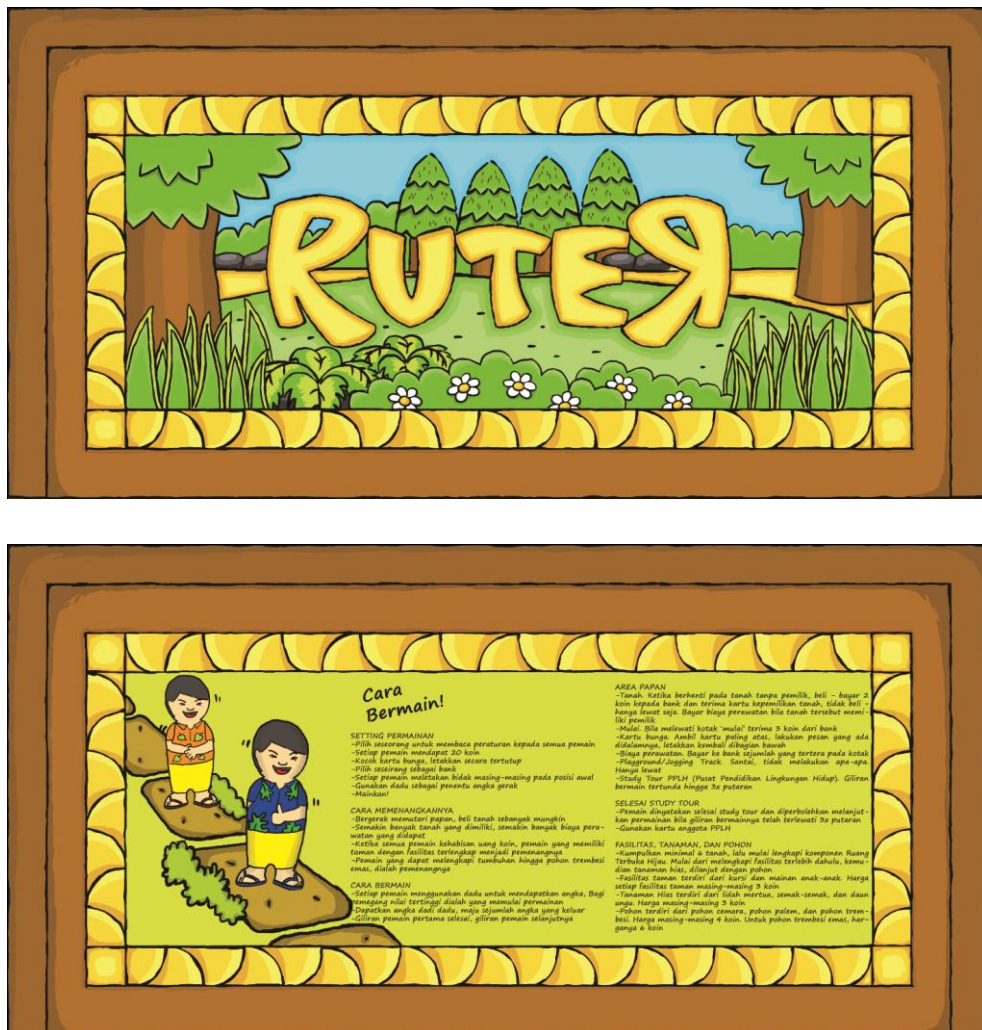
**Rizky Putri Azizah, A.Md., S.T.** lahir di Surabaya, 4 Desember 1990. Menyelesaikan studi D3 jurusan Teknologi Multimedia Boardcasting di Politeknik Elektronika Negeri Surabaya dan menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2011. Sebagai Desainer komunikasi visual, penulis memilih fokus pada bidang ilustrasi, animasi, dan multimedia

**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn** lahir di kota Sidoarjo pada tanggal 6 Nopember 1985. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar tahun 2007, S2 Pengkajian Seni/Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2012. Pengalaman kerja sebagai desainer grafis PT. Babel Resonance Sinergi Potensi tahun 2006, Guru Seni Budaya di SMK Negeri 2 Buduran dan SMK YPM 1 Taman tahun 2007, Dosen LB-DKV di Universitas Kristen Petra Surabaya tahun 2012. Pada saat ini bekerja sebagai Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

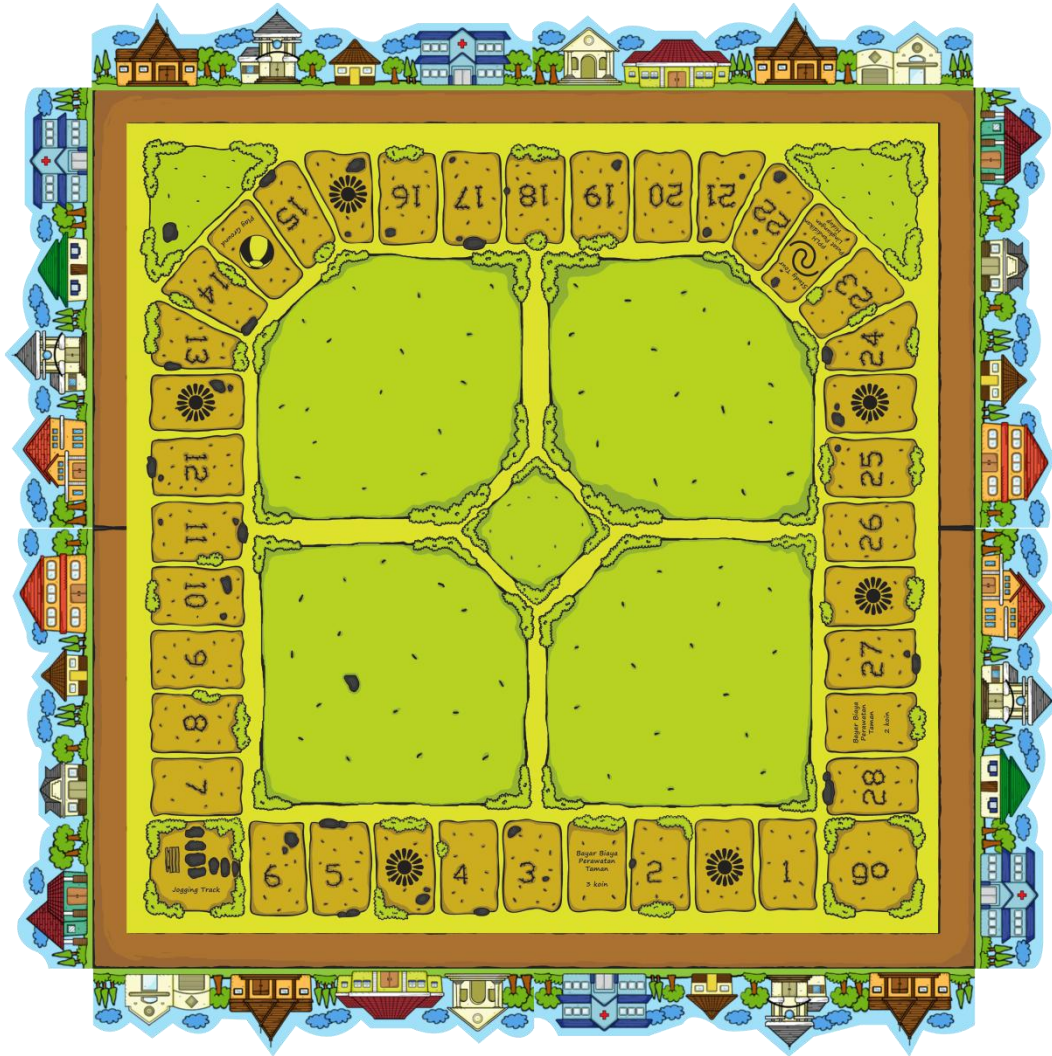
LAMPIRAN



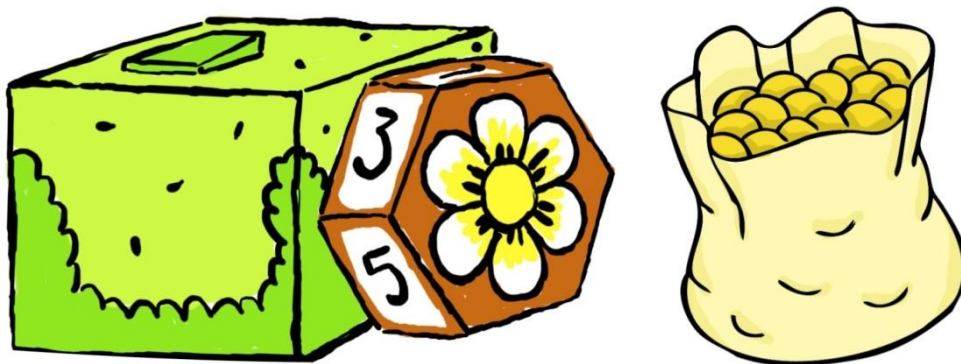
Gb.1. Lettermark



Gb.2. Board Game Tampak Luar



Gb.3. *Board Game* Tampak Dalam



Gb.4. Dadu dan Uang Koin





Alvin



Dimas



Dio



Firly



Vairy



Naya



Caca



Nadia

Gb.5. Karakter Bidak Laki-Laki dan Perempuan



Bangku Taman



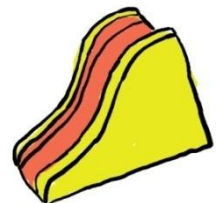
Lidah Mertua



Semak-Semak



Daun Ungu



Perosotan



Pohon Pucuk Merah



Pohon Trembesi



Pohon Trembesi Emas

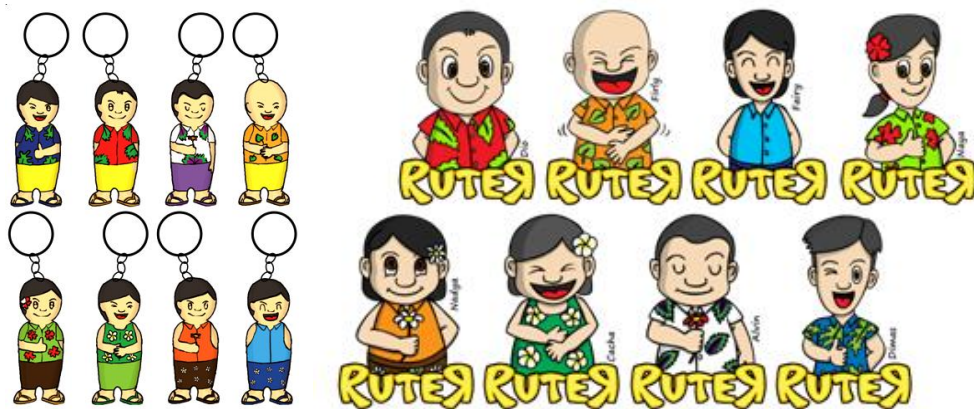


Pohon Palem

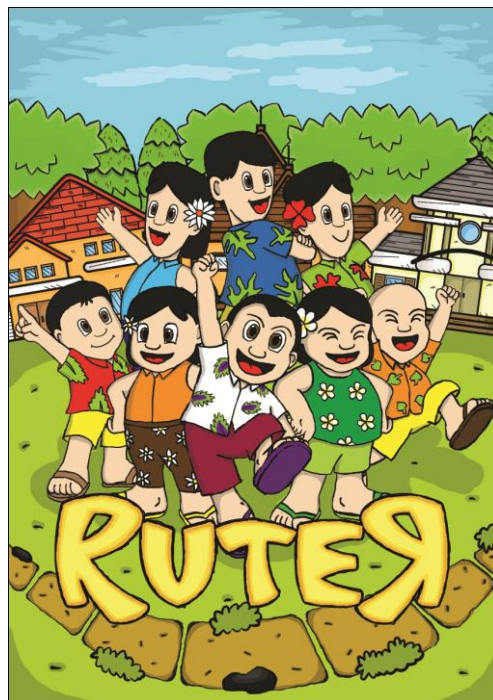
Gb.6. Bidak Fasilitas dan Tanaman



Gb.7. Kartu Edukasi (Kartu Bunga Matahari)



Gb.8. Gantungan Kunci dan Stiker



Gb.9. Poster